AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



SOMMAIRE

INSTALLATION

Avant de commencer, assurez-vous que votre ordinateur utilise bien l'un des systèmes d'exploitation Windows® suivant : 2000, XP ou Vista. *Spider-Man 3*™ nécessite que les pilotes de votre lecteur de DVD-ROM, de votre carte son et de votre carte graphique, ainsi que ceux de tous vos périphériques soient à jour et compatibles avec DirectX®9.0c.

Pour installer *Spider-Man 3*™

1. Avant de démarrer l'installation, veuillez fermer les autres applications.
2. Insérez le DVD-ROM de *Spider-Man 3*™ dans votre lecteur de DVD-ROM. Si l'exécution automatique est activée, l'écran-titre s'affiche peu de temps après avoir inséré le DVD-ROM dans le lecteur. Si l'exécution automatique n'est pas activée, faites un double clic sur **Poste de travail**, et ouvrez le lecteur de DVD-ROM dans lequel *Spider-Man 3*™ est inséré. Faites un double clic sur **Setup.exe** pour lancer l'assistant d'installation et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.
3. Une fois *Spider-Man 3*™ installé, votre ordinateur installe les pilotes Microsoft DirectX 9.0c (s'ils ne sont pas déjà installés). Une fois l'installation de DirectX terminée, vous devrez peut-être redémarrer votre ordinateur pour que les nouveaux pilotes prennent effet. Pour plus d'informations au sujet de DirectX 9.0c, référez-vous au fichier d'aide présent sur le DVD-ROM.
4. Vous pouvez maintenant lancer *Spider-Man 3*™ depuis le menu Démarrer ou en cliquant sur **Jouer** sur l'écran-titre du DVD. Attention, le DVD-ROM de Spider-Man 3™ doit toujours être présent dans votre lecteur de DVD-ROM lorsque vous jouez.

MENUS DU JEU

Carte de la ville

Lorsque vous êtes dans la ville, il vous suffit d'appuyer sur la touche **[,]** pour afficher la carte. La carte de la ville est un outil bien utile pour orienter Spider-Man dans Manhattan et trouver un chemin pour accéder à certains lieux. Les commandes à l'écran expliquent comment naviguer entre les adresses utiles, effectuer un zoom avant ou arrière et déplacer le curseur vers différents lieux. Utilisez les touches **[C]** et **[R]** pour naviguer entre les balises de mission, de défi et de lutte contre le crime. Une fois que vous avez sélectionné une adresse utile, appuyez sur **espace** pour faire apparaître une balise à l'écran qui vous permettra de vous repérer plus facilement.

Menu pause

Pour accéder au menu pause, appuyez sur la touche **[Echap]** en cours de jeu. Utilisez les touches fléchées **gauche** et **droite** pour passer d'un écran du menu pause à un autre.

Résumé des données de jeu

Ce sous-menu montre votre progression dans le jeu. Vous y retrouvez le niveau de criminalité de la ville, le nombre de souvenirs récupérés et les statistiques de jeu. Vous pouvez également sauvegarder manuellement.

Bonus

Vous pouvez accéder depuis ce menu aux crédits et aux bonus débloqués, comme les arènes de combat.

Améliorations

Retrouvez des indications pour utiliser toutes les améliorations débloquées. Choisissez aussi les personnages jouables bonus que vous souhaitez incarner.

Options

Ce menu vous permet d'ajuster les options audio et vidéo, et de consulter et modifier les commandes du clavier, de la manette et de la caméra.

Déplacement et caméra

Utilisez les touches **[Z]**, **[S]**, **[Q]** et **[D]** pour déplacer Spider-Man, que ce soit sur terre ou dans les airs. Maintenez la touche **[Maj]** enfoncée lorsque vous courez pour sprinter. Utilisez les touches fléchées **haut**, **bas**, **gauche** et **droite** pour déplacer manuellement la caméra. Cela peut s'avérer utile pour regarder en haut, en bas ou autour de Spider-Man, surtout lorsqu'il utilise son sens d'araignée pour repérer un objectif de mission ou un ennemi insaisissable. Vous pouvez ajuster le contrôle manuel de la caméra depuis le menu pause.

Balancements

Appuyez sur la **molette de la souris** pour lancer une toile et vous balancer. Vous avez la possibilité de sauter avant d'appuyer sur la **molette** pour gagner de la hauteur avant de commencer à vous balancer. Pendant le balancement, orientez Spider-Man dans la direction voulue à l'aide des touches **Z**, **S**, **Q** et **D**. Vous pouvez à tout moment appuyer une nouvelle fois sur la **molette** pour lancer une autre toile et commencer un nouveau balancement.

Pour mieux contrôler les mouvements de Spider-Man, vous pouvez sauter à la fin d'un balancement en appuyant sur **[espace]**. Une fois que vous avez sauté, appuyez à nouveau sur la **molette** pour lancer une autre toile et recommencer à vous balancer. Vous pouvez aussi charger votre saut en maintenant la **[barre espace]** enfoncée pendant quelques secondes avant de la relâcher. Votre accélération sera ainsi plus forte lorsque vous relâcherez la toile.

Lorsque vous vous balancez, vous pouvez à tout moment appuyer sur la touche **[Maj]** pour une brève accélération. Les accélérations sont encore plus efficaces lorsque le balancement est à son point le plus bas.

Entraînez-vous pour apprendre à utiliser ces techniques, et Spider-Man deviendra capable de traverser Manhattan en un clin d'oeil !

Améliorations de balancement : Spider-Man pourra acquérir de nouvelles techniques et améliorations de balancement en progressant dans l'histoire. Faites bien attention à ces améliorations, certaines d'entre elles peuvent être nécessaires pour terminer certaines missions, comme le yoyo (touche **[R]** du clavier une fois débloqué).

COMBAT

Spider-Man 3™ utilise un système de combos à la fois très complet et simple d'accès, qui exploite au mieux la vitesse, la force et la toile de Spider-Man. Vous pouvez déclencher une grande variété de combos en combinant les boutons **gauche** et **droit** de la souris avec la touche **[E]**. Vous pouvez aussi profiter de la touche de saut pour effectuer des attaques aériennes dévastatrices. En appuyant sur la touche **[E]** à distance, vous pourrez également combattre vos adversaires avec votre toile. Appuyez sur la touche **[E]** lorsque vous êtes près d'un ennemi pour l'agripper.

Réflexes d'araignée : lorsqu'un icone d'avertissement jaune ou rouge apparaît au-dessus d'un ennemi, activez vos réflexes d'araignée en maintenant la touche **[A]** enfoncée pour esquiver l'attaque. Les réflexes d'araignée ralentissent votre environnement pour vous aider aussi bien en combat que pour résoudre des énigmes. En réussissant à esquiver les attaques des ennemis et même des boss, vous aurez la possibilité de contre-attaquer, alors n'hésitez surtout pas à utiliser vos réflexes d'araignée ! La jauge bleue dans l'ATH indique la quantité de réflexes qu'il vous reste.

Super-coups : la jauge de combo rouge dans le coin supérieur gauche de l'écran se remplit à chaque attaque réussie contre un ennemi. Une fois pleine, vous pouvez effectuer l'un des super-coups que vous avez débloqués en maintenant la touche **[Verr Maj]** enfoncée et en appuyant sur la touche d'attaque appropriée.

Améliorations de combat : en progressant dans *Spider-Man 3*™, vous débloquez de nouvelles manoeuvres de combat pour aider Spider-Man à éliminer ses ennemis. Ne négligez pas ces améliorations : elles peuvent être bien pratiques contre les ennemis plus coriaces !

Vous trouverez sur la page suivante une liste des principaux combos avec lesquels vous démarrez le jeu. Rendez-vous dans l'onglet Améliorations du menu pause pour consulter les améliorations acquises au cours du jeu.

Nom de l'attaque	Commande
Combos au sol	
Uppercut	bouton gauche, bouton gauche, bouton gauche
Marteau	bouton droit, bouton droit, bouton droit
Coup de pied	bouton gauche, bouton gauche, bouton droit
Coup de pied atomique	bouton gauche, bouton droit, bouton gauche
Combos aériens (lancer d'abord l'adversaire dans les airs)	
Double charpie	bouton gauche, bouton gauche, bouton gauche
Direct surpuissant	bouton droit, bouton droit, bouton droit
Brise-crâne	bouton droit, bouton droit, bouton gauche
Projection	bouton gauche, bouton gauche, bouton droit
Prises	
Poing du dragon	[Maj] + bouton gauche
Assaut aérien	touche [E] + bouton droit
Ejection	touche [E], barre espace
Rodéo de toile	touche [E] (touche [Q] ou [D])
Attaques spéciales, sol et air	
Flipper	[Verr Maj] + bouton gauche

SPIDER-MAN™ ET LE COSTUME NOIR

Tout au long de l'histoire, Spider-Man laissera libre cours à son côté sombre en enfilant son costume noir. Dans cette tenue, Spider-Man est plus vulnérable, mais peut aussi frapper plus fort, sauter plus haut et se déplacer plus vite pour mieux utiliser tous les avantages de ses super pouvoirs.

INFORMATIONS GENERALES

Santé, réflexes d'araignée et jauge de combo : l'icone dans le coin supérieur gauche de l'écran indique les réserves de santé et de réflexes de Spider-Man. Plus Spider-Man prend de coups, et plus la jauge rouge diminue. La jauge bleue représente les réflexes de Spider-Man. La jauge diminue lorsqu'il utilise ce pouvoir, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus utiliser ces réflexes d'araignée. Le centre de l'icone est votre jauge de combo. Elle se remplit à chaque attaque réussie contre un ennemi. Une fois pleine, vous pouvez déclencher une super attaque. Lorsque la jauge de combo est pleine et que vous portez le costume noir, vous pouvez passer en mode furie pendant un temps limité.

Chase Meter (indicateur de poursuite) : l'indicateur de poursuite permet de savoir à quelle distance Spider-Man se trouve de la cible qu'il poursuit. Si vous êtes trop éloigné, votre mission risque d'échouer. Mais si vous êtes trop près, vous risquez d'être repéré. Plus l'araignée est proche du côté droit de l'écran, et plus vous êtes proche de votre cible.

TESTS DE FORCE ET D'AGILITE

Pendant que vous jouez, des icones de touches pourront parfois apparaître à l'écran. Appuyez sur les touches correspondantes pour réussir un test de force ou un test d'agilité. Il vous suffit de suivre les indications à l'écran pour réussir le test.

CREDITS

STARRING

Tobey Maguire
AS PETER PARKER/
SPIDER-MAN

James Franco
AS HARRY OSBORN/
NEW GOBLIN

Topher Grace
AS EDDIE BROCK/VENOM

Thomas Haden Church
AS FLINT MARKO/SANDMAN

J.K. Simmons
AS J. JONAH JAMESON

Bruce Campbell
AS THE NARRATOR

LIKENESSES AND INSPIRATION

Kirsten Dunst
AS MARY JANE WATSON

Perla Haney Jardine
AS PENNY MARKO

Dylan Baker
AS DR. CONNERS

Bill Nun
AS JOSEPH ROBBIE
ROBINSON

Elizabeth Banks
AS BETTY BRANT

Music and Orchestration
TOBIAS ENHUS

Written By
AL SEPTIEN
TURI MEYER

Treyarch

Creative Director
MARK NAU

Art Director
DAVID DALZELL

Technical Director
MICHAEL VANCE

Audio Director
JERRY BERLONGIERI

Senior Producer
GREGORY JOHN

Lead Producer
ANNA BUNYIK

Executive Producer
CHRIS ARCHER

LEADS

Lead Programmer
MARTIN DONLON

Lead Programmer
JASON BARE

Lead Artist
CHRIS ERDMAN

Lead Artist
CAMERON PETTY

Lead Character Artist
CHAD MOORE

Lead Animator
JAMES ZACHARY

Lead Cinematics
PAUL LEE

Lead Audio
KRIS GIAMPA

Lead Technical Artist
CARL PINDER

Lead Combat Designer
ANTHONY DOE

Lead UI Artist
DAVID CHARTIER

Test Manager
IGOR KRINITSKIY

Programming
CLANCY IMISLUND
TOBY LAEL
ALAN LUE
STEPHEN MCCAUL
BRYAN MCNETT
MARK MURAKAMI
EVAN OLSON
BOB PARKINSON
ALEX PERELMAN
ANDREW PHONGSAMRAN
ANDREI POKROVSKY
EDUARDO POYART
MATT RUSCH
CHRIS STRICKLAND
RICHARD YANDLE

Design
AKI AKAIKE
ADRIAN BALANON
VINI DY
BRIAN JOYAL
BRENT KOLLMANSBERGER
PAUL LASKA
GAVIN LOCKE
SEAN MADIGAN
PRIMUS MAJDA
SHANA MARKHAM
STEVE MCNALLY
CARLOS MONROY
CHAD PROCTOR
JAIRO SILVA
DAVID SUM
DAVID TSENG
HANS WAKELIN

Art
AHMED AHAD
MURAD AINUDDIN
JEANNE ANDERSON
ALVIN ANQUILLANO
THOR BENITEZ
JOEL BURGESS
HEATH CECERE
TONG CHEN

EDWIN CHIU
NARRY CINELLI
ROBERT DE PALMA
KENT DRAEGER
ERIK DRAGESET
DARWIN DUMLAO
JON EVANS
JOHN GIBSON
JACK JEFF GOLDFARB
DOUG GUANLAO
CHRIS GUZMAN
TERRY HESS
MATT INTRIERI
WILSON IP
CHAD JONES
STEV KALINOWSKI
MASAAKI KAWAKUBO
PETER LAM
CHRIS LEDESMA
DANIEL I-HSIAO LIN
MIKE LOMIBAO
JAMES MAYEDA
JOHN MCGINLEY
DALE MULCAHY
ERIKA NARIMATSU
GARRETT NGUYEN
DAN PADILLA
DAKSH SAHNI
JAKE SANTA ANA
DAN SANTAT
CRAIG SCHILLER
CHRIS SHELTON
ERIK STONE
ANDREW SWIHART
PETER TUMMINELLO
TRICIA VITUG

Animation
TODD ADAMSON
YANNICK BERGERON
LUIS "YOSH" BOLIVAR
MICHEL CADIEUX
BEN DEGUZMAN
SEBASTIEN HARTON
SUNG-HYUN KIM
ALEX MANRESA
STEVEN RIVERA
TIM SMILOVITCH
ALEX SMITH
KRISTEN SYCH

Audio
ALICE BERNIER
STEVE GOLDBERG
SCOTT PURVIS
KEVIN SHERWOOD
GARY SPINRAD
ELIOT ANDERS
CHARLES MAYNES
JULIA BIANCO
JOHN SHUBERT

Production
PATRICK BOWMAN
JOHN DEHART
DANNY DONAHO
LISA IKEDA
DAVE PADILLA
CHRIS PUENTE
AARON ROSEMAN
SHANE SASAKI
KEVIN TOMATANI

Additional Programming
JOHN ALLENSWORTH
MIKE ANTHONY
SCOTT BEAN
BLAIR BITONTI
WADE BRAINERD
WILLIAM CHEN
CHRISTIAN DIEFENBACH
JOSE DORAN
PAUL ALLEN EDELSTEIN
MARCUS GOODEY
LEI HU
MATT KIMBERLING
JOHAN KOHLER
DAN LESLIE
PETER LIVINGSTONE
RICHARD MITTON
JOSEPH NUGENT
VALERIA PELOVA
JAMES SNIDER
DIMITER "MALKIA" STANEV
CHARLES TOLMAN
KRASSIMIR TOUEVSKY
MICHAEL UHLIK
JIVKO VELEV
TREVOR WALKER
LEONARDO ZIDE

Additional Art
QUINN NGUYEN
BRAD SHORTT
DENIS TROFIMOV
BARRY WHITNEY
COLIN WHITNEY

Additional Animation
WILLIAM LYKKE
MARVIN ROJAS
JON STOLL
JIMMY ZIELINSKI

Additional Facial Animation
JAMIE EGERTON

Additional Audio
SHAWN JIMMERSON
JAMES MCCAWLEY
BRIAN TUEY

Additional Production
JASON BLUNDELL
KEN SATO

TESTING

Lead Tester
JAMES LODATO

Lead TRG
MARK JIHANIAN

Testers
ESTEVAN BECERRA
SHAMENE CHILDRESS
SEAN CHILDRESS
DIMITRI DEL CASTILLO
RODERICK ERWIN
GLENN FAILING
RICHARD GARCIA
JEMUEL GARNETT
DANIEL GERMANN
JASON GUYAN
IAN KOWALSKI

RENE LARA
ANDRE LAWTON
ALEX MEJIA
TRAVIS OTTEN
NORMAN OVANDO
KIMBERLY PARK
JUAN RAMIREZ
DAMOUN SHABESTARI
STEVEN SLANCHIK
MAT SOLIE
BRENT TODA
MAX VO

ADMINISTRATIVE

President
DAVE STOHL

Vice President
MARK LAMIA

Chief Technical Officer
MARK GORDON

Operations Director
ROSE VILLASENOR

IT Manager
ROBERT SANCHEZ

IT Engineer
NICHOLAS WESTFIELD

Office Manager
AMY HURDELBRINK

Recruiters
ANNIE LOHR
SUZANNE WHELPLEY

Human Resources
JU SHIM

CONTRACTORS AND INTERNS

ALEXANDER CHANE AUSTIN
COLLIN AYERS
KEVIN BAIK
STEPHEN CHANG
JOEL CHANG
WON-YOUNG CHOI
BLAKE DY
ROB GILLIGAN
ERNIE GUANLAO
MARK ISHAK
VANCE KOVACS
ED LEE
MARK LIPSINIC
CHRIS O'BESO
JUSTIN PEREZ
BRYANT PLACE
LUCAS SEIBERT
TESHANI SHAW
ROSS TATE
ESAU VARGAS
CHUCK WADEY
DICKSON WU
MICHAEL YURKA

SPECIAL THANKS TO

JED ADAMS
DAVE ANTHONY
RICARDO ARIZA
ANDREW BAINS
CECILIA BARAJAS
RICHARD BISSO
JASON BRYANT
JAMES CHAO
BETH CUTLER
RYAN DUFFIN
BILL DUGAN
PAT DWYER
TRAVIS EASTEPP
BRIAN ETHERIDGE
BRIAN FREDRICKSON
JAMIE FRISTROM
JOEY HEADEN
TOM HENDERSON
DEN JOHNSON
SAJI JOHNSON
BOURBAKI JOSEPH
ASEN KOVACHEV
JONATHAN LAUF
JEREMIAH MAZA
YOSHITOMO MORIWAKI
CARLOS RAMIREZ
MATTHEW B. RHOADES
STUART ROCH
REZA SADAFI
MANNY SALAZAR
JEFF SCHENKELBERG
CHRISTIAN SENN
SHAWN SHAIN
GREG TAYLOR
MARTIN TURTON
VIRGIL WAGAMAN
MIKE YOSH
M-AUDIO
SEIS GROUP, INC

VERY SPECIAL THANKS TO

MOM AND DAD
ALLISON ERDMAN
ANSEL BALDOVIN
ANTHONY LAMIA
VINCENT LAMIA
NICK LAMIA
AZURE WEI JU
BRITTA, ANTHONY AND
CHRISTOPHER
BERLONGIERI
CHRISTINA
KALINOWSKI FAMILY
ROSEMARY, JEFF, BLAKE,
RICARDO, DAN, REED, KIEL
CHRISTINA, JUSTIN AND
BRANDON LEE
DON HESS
GAIL MANTE
GILLIAN SMITH
IWONA PROCTOR
JAEHYUN SASAKI
JAMES, LESLIE AND
ROBERT YOUNG
JASON CECIL
JEFF EMERY
JOANNA CHONG
JOE, KATIE, ISABEL AND
LUKE VALENZUELA
JOHN H DOE
JOHN HALL
JUDITH, REBECCA AND
KID #2 VANCE
KATE MITCHELL
KELLY AND SAMANTHA HESS
KENNETH, ANNE MARIE AND
CHRISTOPHER VANCE

KIN, YINNA AND RICHARD SUM
LAURA NARIMATSU-WASSERMAN
LEAH AND ALEK SANTAT
LINDA AND WILLIAM CHEN
MARK BARISH
MARY JANE DUMLAO
MARYANNE AND STEVE PRINCE
MENINA PENGUINA AND FAMILIA POYART
MOM, DAD, AMY, MAXIE AND HEATH
MOREIRA FAMILY
RAM TROOP
MENDOZA FAMILY
MELANIE
CHRIS AND KRISTEN
MILLARD AND JANICE AND MOM
PEI-YU DORA CHANG
POLYA STANEVA
PADILLAS, POSADAS AND KATIE PHILLIPS
RON KIM
SANDY PARKINSON
SASAKI FAMILY AND FRIENDS
SEAN CHANG
SEIBERT FAMILY AND FRIENDS
SHINTA
STEEEEVEN, GABI, CHAYNA
NANNY AND PAULY
TAKASHI AND NORIKO NARIMATSU
TAMI ZACHARY AND FAMILY
TREY PARKER AND MATT STONE
YUNNIES GLORIA KIM
ZOE BATHIE
ZOILA, VICTOR, BLAKE AND EDDIE

Beenox

Producer
MATHIEU TREMBLAY

Lead Port Programmer
JULIEN ADRIANO

Programming
ALAIN BELLEHUMEUR
CHARLES-HENRI BERNIER
NICOLAS CLOTUCHE
ERIC COTE
ALEXANDRE ELIAS
VINCENT GADOURY
FREDERIC PELLETIER
FELIX ROY

Additional Programming
ALEXANDRE COSSETTE
SEBASTIEN POIRIER

Additional Art
LUDOVIC PINARD

Quality Assurance
PHILIPPE VALOIS

Director, Product Development
MARTIN RHEAUME

Chief Technical Officer
SYLVAIN MOREL

President
DEE BROWN

Special Thanks
TREYARCH

Activision

Producers
WILLIAM SCHMITT
JUAN VALDES

Associate Producers
JOHN C. BOONE II
NEVEN DRAVINSKI
DEREK C. SMITH
JOHN SWEENEY
WILL TOWNSEND

Production Coordinators
VINCENT FENNEL
MATTHEW HUNT
DEREK RACCA

Executive Producer
SCOTT WALKER

QUALITY ASSURANCE/ CUSTOMER SUPPORT

Project Lead
JEREMY RICHARDS

Senior Project Lead
BRAD SAAVEDRA

QA Managers
JASON LEVINE
MATT MCCLURE

TEST TEAM
TIM SCHOLEFIELD (FLOOR LEAD)

Testers
ALLAN MANANGAN
JUSTIN GREEN
PETER VON OY
GEOFF MASON
JEFF BURDA

COMPATIBILITY LAB
NEIL BARIZO (SR. LEAD)
CHRIS NEAL (LEAD)

Testers, Compatibility
JON AN
WILLIAM WHALEY
MANNY ROJAS
KEITH WEBER

VP of Customer Support/ Quality Assurance
RICH ROBINSON

Director of QA Functionality
MARILENA RIXFORD

Director of QA Technology
JAMES GALLOWAY

Code Release Group
JEF SEDIVY (LEAD)
JASON YU (FLOOR LEAD)

Manager, Resource Administration
NADINE THEUZILLOT

Burn Room Coordinator
JOULE MIDDLETON

Burn Room Technicians
POKEE CHAN
KAI HSU
DANNY FENG

Customer Support Managers
GARY BOLDUC –
PHONE SUPPORT
MICHAEL HILL –
E-MAIL SUPPORT

CS/QA Special Thanks
JOHN ROSSER
ADAM HARTSFIELD
ED CLUNE
JASON POTTER
GLENN VISTANTE
FRANK SO
PAUL COLBERT
THOM DENICK
HENRY VILLANUEVA
INDRA YEE
TODD KOMESU
VYENTE RUFFIN
DAVE GARCIA-GOMEZ
CHRIS KEIM
FRANCIS JIMENEZ
WILLIE BOLTON
JENNIFER VITIELLO
JEREMY SHORTELL
JANNA SAAVEDRA
MILES LESLIE

ACTIVISION MOTION CAPTURE STUDIO

Director of Motion Capture
MATT KARNES

Producer
NICK FALZON

Motion Capture Supervisor
MIKE JANTZ

Motion Capture Technician
BEN WATSON

Production Coordinator
MIKE RESTIFO

Actor and Actress Credits

Personnel Supervisor
ALAN NOEL VEGA

Data Capture Personnel
ORLANDO MCGUIRE
RANDALL ARCHER
TJ STORM
KRISTEN RIDGWAY
AMERICA YOUNG
COLIN FOLLENWEIDER
DAMION POITIER
LINDA JEWELL
ESTEBAN CUETO
CHRISTOPHER GETMAN
CASEY EASLICK

LOCALIZATIONS

Localization Tools and Support
PROVIDED BY
XLOC INC.

Dir. of Production Services
BARRY KEHOE

UK Localization Manager
FIONA EBBS

UK Localization Coordinator
GINA CLARKE

US Localization Coordinators
JONAS ANDERSON
CHRIS OSBERG

Localization Consultant
STEPHANIE O'MALLEY
DEMING

Sr. Dir. of 1st Party Relations
SUZAN RUDE

VP, Studio Planning
BRIAN WARD

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

VP, Global Brand Management
ROB KOSTICH

Global Brand Manager
AMY LONGHI

Associate Brand Manager
MICHAEL STEINER

PR

Sr. Director, Corporate Coms
MICHELLE SCHRODER

Sr. Manager, Corporate Coms
RYH-MING POON

Sr. Publicist, Corporate Coms
AARON GRANT

Jr. Publicist, Corporate Coms
LINDSAY MORIO

BUSINESS AND LEGAL AFFAIRS

GREG DEUTSCH
CHRISTOPHER COSBY
KAP KANG
DANIELLE KIM

MARKETING COMMUNICATIONS

Vice President Marketing Coms
DENISE WALSH

Director Marketing Coms
SUSAN HALLOCK

Manager Marketing Coms
SHELBY YATES

Assistant Manager Marketing Coms
KAREN STARR

OPERATIONS

Sr. Manager, Mainline Operations
JEN SULLIVAN

Sr. Director, Supply Chain
LAURA HOEGLER

Project Manager, Mainline
BRANDI BAKER

TRADE MANAGEMENT

Trade Promotions, Senior Manager
MOLLY HINCHEY

Trade Marketing Manager
SEAN DEXHEIMER

Associate Trade Marketing Manager
TERESA LIN

Director, Trade Marketing
STEVE YOUNG

BUSINESS DEVELOPMENT

Sr. Director
DAVE ANDERSON

Sr. Manager
JUSTIN BERENBAUM

Manager
TINA KWON

Producer
FRANKIE KANG

Associate Manager
LETAM BIIRA

MUSIC

Worldwide Executive of Music
TIM RILEY

Music Supervisor
BRANDON YOUNG

CENTRAL DESIGN AND TECH

Senior Art Director
ALESSANDRO TENTO

Central Game Design
JEFF CHEN
TOM WELLS
CARL SCHNURR

Dir. of Art Technology
KEVIN CHU

Art Production Manager
AIMEE E. SMITH
DILBER MANN

Assoc. Prod. Manager
NELSON WANG

Technical Artist
MIKE EHELER

Dir. of Central Audio
ADAM LEVENSON

Sound Specialist
DAN MORRIS

Central Audio Prog.
BLAIR BITONTI

Audio Coordinator
NOAH SARID

Executive Producer, Worldwide Studios
GRAHAM FUCHS

SPECIAL THANKS

MIKE GRIFFITH
ROBIN KAMINSKY
LAIRD M. MALAMED
WILL KASSOY
STEVE PEARCE
JANE HUNT
SASHA GROSS
BRIAN MORRISON

Marvel Entertainment

Sr. Vice President & Executive Producer, Video Games
AMES KIRSHEN

President of Production, Marvel Studios
KEVIN FEIGE

Business & Legal Affairs
SETH LEHMAN
JOSHUA M. SILVERMAN
ROBERT SHATZKIN
MICHAEL WILLOWS
YURY VEYNBLAT
RYAN POTTER

Special Thanks
DAVID MAISEL
AVI ARAD
JANA HANEY

Sony Pictures Consumer Products

Vice President, Interactive
MARK CAPLAN

Director, Interactive
KEITH HARGROVE

Special Thanks
SAM RAIMI
KEVIN FEIGE
AVI ARAD
JOSH MATAS
GEORGE LEON
JULI BOYLAN
LAETITIA MAY

Womb Music

Casting and Voice Direction
MARGARET TANG

Engineering, Editorial and Post
RIK SCHAFFER

Cast

Charlie Robinson
ROBBIE ROBERTSON

Courtenay Taylor
SHRIEK

Kari Wahlgren
MARY JANE WATSON

Iona Morris
DR. ANDREWS

Keone Young
MR. CHEN

Nathan Carlson
DR. CONNERS

Neil Kaplan
KRAVEN

Neil Ross
CARLYLE

Rachel Kimsey
BETTY BRANT

Sean Donnellan
MORBIUS

Spencer Ganus
PENNY MARKO

Vanessa Marshall
DETECTIVE DEWOLFE

Additional Voices
ANDRE SOGLIUZZO
ANDREW KISHINO
ARCHIE KAO
ARMANDO VALDES-KENNEDY
AVERY KIDD WADDELL
CANDI MILO
CHARLIE SCHLATTER
CHRIS EMERSON
CHRIS WILLIAMS
CHUCK MCCANN
CLYDE KUSATSU
CRYSTAL SCALES
DANA SELTZER
DANNY MANN
DAWNN LEWIS
DEBI MAE WEST
ERIN FITZGERALD
FRED TATASCIORE
GABRIELL CARTERIS
GRANT ALBRECHT
GREG CIPES
HANS SCHOEBER
HYNDEN WALCH
JAMES SIE
JASON SINGER
JOHN KASSIR
JORDAN MARDER
JORDI CABALLERO
JOSH KEATON
JUSTINE MICELI
KIM MAI GUEST
KIMBERLY BROOKS
LAHMARD TATE
LARAINE NEWMAN
MARC GRAUE
MARGARET TANG
MASASA MOYO
MELISSA GREENSPAN
MICHAEL GOUGH
MIKEY KELLEY
MITZI MCCALL
NIKA FUTTERMAN
NOLAN NORTH
IONA MORRIS
PATRICK RENNA
PAUL NAKAUCHI
PHIL BUCKMAN
PHIL LAMARR
PHIL MORRIS
PHILIP ANTHONY RODRIGUEZ
QUINTON FLYNN
ROBIN ATKIN DOWNES
RON YUAN
SHERYL BERNSTEIN
SILVANA VIENNE
STEPHEN STANTON
TASIA VALENZA
VYVAN PHAM

Music

Recorded in Malmö, Sweden
MALMÖ SYMPHONY ORCHESTRA

Orchestral Recording and Mix
FREDRIK SARHAGEN

Orchestration and Conducting
STEPHEN COLEMAN

Orchestration and Additional Music
ROBERT BENNETT

Music Editing and Additional Music
SCOTT SALINAS

Music Editing
ADAM GERSHON

Additional Music
ERIC COLVIN
TOD HABERMAN
DAN MANOR
FRANCOIS-PAUL AICHE

Guest Artists

"Scorpion"
PAUL OAKENFOLD

"Apocalypse"
THE CRYSTAL METHOD

"Order of the Dragon Tail"
UBERZONE

"Scorpion: Evil Corp"
MONOLAKE

"Arsenic Candy"
ANDREW PHILLPOTT

Lead Synth
SCOTT KIRKLAND
(THE CRYSTAL METHOD)

"De Wolfe" Guitar
RICHARD FORTUS

"Order of the Dragon Tail" Vocals
MARISSA STEINGOLD

"Arsenic Candy" Choir
YOUTH ACADEMY OF DRAMATIC ARTS

"Arsenic Candy" Fashion
RED-EYE

Agency for Tobias Enhus
RICHARD BISHOP
AT 3 ARTIST MANAGEMENT

Additional Thanks to
LENNART STENKVIST AT MSO
KATIE SIPPEL AT 3AM

Foley
TODD AO - WEST

Foley Mixer
NERSES GEZALYAN

Foley Artists
JAMES MORIANA
JEFFREY WILHOIT MPSE

Packaging and Manual Design
IGNITED MINDS LLC

Additional Artwork

XPEC ENTERTAINMENT

Project Manager
JULIE CHUNG

Art Supervisor
SIM CHEN

Artists
ALAN LIN
RON WANG
KITUNEN CHANG
CHIEN SU
ANDY CHENG
ANGUS LEE
POLY TSAI
SPAWN CHANG
SU-WEI LO

Technical Artist
FREDDY HSIAO

Coordinators
STEVEN CHEN
ANGELINE HSIEH

Additional Programming

BLUE SHIFT, INC.

SPEEDTREE® | IDV, INC.

FMOD / FIRELIGHT TECHNOLOGIES, PTY. LTD.

LIPGEN™ / INTERACTIVE MULTIMEDIA SOLUTIONS, INC.

Fonts licensed from T26.com

Bink Video/RAD Game Tools

Activision UK

SVP-European Publishing
JOERG TROUVAIN

General Manager
ANDREW BROWN

Marketing Director
SCOTT MORRISON

Senior Brand Manager
SIÂN EVANS

Director of Production Services - Europe
BARRY KEHOE

Senior Localisation Project Manager
FIONA EBBS

Manager EUP Creative Services
JACKIE SUTTON

Creative Services Project Manager
CORINNE CALLOIS

Creative Services Co-ordinator, Box and Docs
MÉLISSANDRE MONATUS

Creative Services Co-ordinator, Marketing Materials
NATALIE CLARKE

European PR Director
TIM PONTING

PR Manager UK/EM
SUZANNE PANTER

Senior PR Executive
LEO TAN

European Operations Manager
HEATHER CLARKE

Production Planners
LYNNE MOSS
BERNADETTE COWAN

THANK YOU FOR PLAYING *SPIDER-MAN 3*.™ WE LOVE YOU.

Activision France

Marketing Director
BERNARD SIZEY

Marketing Group Manager
GUILLAUME LAIRAN

Brand Manager
PATRICK VERNUCCIO

PR Manager
DIANE DE DOMECY

PR Assistant
JULIEN CHEVRON

French Localisation
AROUND THE WORD



COLUMBIA PICTURES
© 2007 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

SPIDER-MAN MERCHANDISING

SUPPORT CLIENTS

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION
Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*
Par téléphone : 08 92 68 17 71*
Sur notre site web : "http://www.activision.com/support", si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

** Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 0,34 euros/min © 2002 CPP.*

*** Uniquement sur notre site Web.*

Hotline Technique
0825 15 00 24* ou par **e-mail :** activision@loisir.net
** Quelle que soit l'origine de l'appel : 0,15 euros/min TTC © 2002 CPP RCS B 395 093 172*

Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.

Pour consulter le manuel dans son intégralité (y compris les crédits du jeu), rendez-vous sur le site **http://www.activision.co.uk/fr_FR/manuals/**



CONTRAT DE LICENCE DU LOGICIEL

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION QUE VOUS FEREZ DU "PROGRAMME" EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT TOUT LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME ET TOUT PROGRAMME INCLUS, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ET SES FILIALES ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION : sujette aux conditions décrites ci-après. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à des fins personnelles. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision et ses bailleurs de licence. Notez que la licence du programme vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans ce programme et ne doit pas être considérée comme une vente de droits dans ce programme. Ce contrat de licence s'applique également à toutes les mises à jour ou les patches que vous obtiendrez avec ce programme.

CONDITIONS DE LA LICENCE
Vous ne devez pas :
Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe lequel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour plus de renseignements.

Utiliser ce programme ou permettre l'utilisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.

Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec ce programme.

Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce programme depuis le DVD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement).

Utiliser ce programme ou permettre l'utilisation de ce programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.

Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies, sans l'autorisation écrite d'Activision.

Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler ou démonter le programme, en totalité ou en partie.

Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.

Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés du gouvernement américain.

DROIT DE PROPRIETE : le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme (y compris, mais non limité à, toutes les mises à jour et les patches) et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision, de ses filiales ou de ses bailleurs de licence. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les conventions, lois et autres traités internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les bailleurs de licence d'Activision feront valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

UTILITAIRES DU PROGRAMME : ce programme contient certains utilitaires de dessins, programmation et de traitement, certains outils, accessoires et autres ressources (" Utilitaires du programme) à utiliser avec ce programme qui vous permettent de créer de nouveaux niveaux de jeu personnalisés et autres matériaux liés au jeu destinés à un usage privé en rapport avec ce programme (" Nouveaux matériaux de jeu "). L'utilisation des utilitaires du programme est sujette aux restrictions supplémentaires de licence suivantes :Vous acceptez, comme condition d'utilisation des utilitaires du programme, de ne pas utiliser ni permettre à des tiers d'utiliser les utilitaires du programme et nouveaux matériaux de jeu créés par vous-même à des fins commerciales, incluant et non limitées à la vente, la location, le crédit-bail, la délivrance de licences, la distribution, voire le transfert de propriété de ces nouveaux matériaux de jeu, que ce soit de façon autonome ou en association avec de nouveaux matériaux de jeu créés par d'autres, par quelque réseau de distribution que ce soit, notamment mais pas uniquement les détaillants et la distribution électronique en ligne. Vous acceptez de ne pas solliciter, prendre l'initiative de ou encourager une proposition ou offre de quelque personne ou entité que ce soit, visant à créer de nouveaux matériaux de jeu pour les mettre en vente sur le marché. Vous vous engagez à prévenir Activision le plus rapidement possible si vous êtes informé d'une proposition ou offre de ce type.

Si vous décidez de permettre à d'autres joueurs d'utiliser les nouveaux matériaux de jeu que vous avez créés, vous acceptez de ne le faire que gratuitement.

Les nouveaux matériaux de jeu ne doivent en aucun cas modifier les fichiers COM, EXE ou DLL, ou d'autres fichiers exécutables du produit.

Les nouveaux matériaux de jeu peuvent être créés uniquement dans le cadre d'une utilisation exclusive en association avec la version du programme vendue dans le commerce. Les nouveaux matériaux de jeu ne peuvent être destinés à un usage autonome.

Les nouveaux matériaux de jeu ne peuvent contenir des matériaux illégaux, obscènes, ou diffamatoires, ni des matériaux transgressant les droits concernant la vie privée et publique des tiers, ni (en l'absence de licences irrévocables adaptées attribuées à cette fin) des marques, travaux protégés par droits d'auteur ou d'autres propriétés de tiers.

Tous les nouveaux matériaux de jeu doivent mentionner clairement l'identification, au moins dans une description en ligne et sur l'écran d'ouverture : (a) le nom et l'adresse électronique du/des créateur(s) des nouveaux matériaux de jeu et (b) les mots “CE MATERIEL N'A PAS ETE CREE ET N'EST PAS SUPPORTE PAR ACTIVISION”.

Tous les nouveaux matériels de jeu de votre conception appartiennent exclusivement à Activision et/ou ses concédants de licence en tant que travail dérivé (selon le terme utilisé par la loi américaine sur les droits d'auteurs) du programme, et Activision et ses concédants de licence peuvent utiliser tout nouveau matériel de jeu rendu disponible au public par vous dans n'importe quel but, y compris, mais sans se limiter à, dans un but publicitaire ou de promotion du programme.

Garantie limitée
A l'exception des patches, des mises à jour et de tout contenu téléchargeable, Activision garantit à l'acquéreur initial de ce programme que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, Activision s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit et dans la limite de ladite période, frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par Activision. Au cas où le programme ne serait plus fabriqué par Activision, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un logiciel similaire de valeur égale ou supérieure.

Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le programme fourni à l'origine par Activision, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit. Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite statutairement prescrite est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

ABSENCE DE GARANTIE
HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, D'APTITUDE A UNE UTILISATION PARTICULIERE OU DE NON VIOLATION DE DROITS DE TIERS, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES
LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

Veuillez vous référer aux procédures de garantie de votre pays de résidence dans la liste ci-après.

Aux Etats-Unis :
Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués lisiblement
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne
4 Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de $10.00 U.S. par CD à remplacer ou $15.00 U.S. par DVD à remplacer.

REMARQUE : il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Aux Etats-Unis, veuillez envoyer le produit à :
Warranty Replacements
Activision Publishing, Inc.
P.O. Box 67713
Los Angeles, California 90067

En Europe :
Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :
1. Une photocopie de votre reçu daté
2. Le nom, l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé et votre numéro de téléphone indiqués lisiblement
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne
4 Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £6.00 sterling par CD à remplacer ou £9.00 sterling par DVD à remplacer.
REMARQUE : il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

En Europe, veuillez envoyer le produit à :
WARRANTY REPLACEMENTS
ACTIVISION (UK) Ltd., 3 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge UB11 1AF, Royaume-Uni.
Remplacement de disque : +44 (0)870 241 2148

En Australie :
Pour tout échange sous garantie, veuillez rapporter le produit à votre revendeur, accompagné du ticket de caisse ou de la preuve d'achat.

Si vous devez renvoyer le produit après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez contacter Activision au 02 9869 0955.

Remarque : aucun retour ne sera effectué avant que vous n'ayez contacté Activision.

Si un représentant d'Activision vous indique que votre jeu doit être retourné, veuillez envoyer le disque d'origine à :

En Australie, veuillez envoyer le produit à :
Activision Asia Pacific, Level 5, 51 Rawson St Epping, NSW 2121, Australia et veillez à inclure les éléments suivants :
1. Une photocopie de votre reçu daté
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués lisiblement
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne
4. Veuillez inclure un chèque ou un mandat de $20 AUD par CD ou $25 AUD par DVD à remplacer (sous réserve de disponibilité)

LIMITATION DE RESPONSABILITE : ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION : ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire ce programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN : ce programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de “Logiciel informatique commercial” ou “Logiciel informatique limité”. Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants est sujet aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphes (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, Californie 90405.

MISE EN DEMEURE : puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilité, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables concernant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES : vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, bailleurs de licence, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du produit conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS : ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécuté entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, Californie 90405, Etats-Unis, + 1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legalaffairs@activision.com.



NOTES